

Club Nintendo®
Volume 2 - 1990
Issue 5
SUPER MARIO LAND
Mehr Tips
NES TETRIS
Der Klassiker
VORSCHAU
Faxandu
und Pinbot
TIPS UND TRICKS
Die Profis
helfen weiter
EXTRA
SUPER MARIO LAND™
OFFICIAL
GAME BOY
GAME PAK
Mario's back for his
best adventure yet!
Nintendo®
Official
Nintendo
Seal of Quality
GROßE GAME BOY-SPIELE VORSTELLUNG

Check It Out!

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele..

ACTION SERIE

- Balloon Fight™
- Cobra Triangle™
- Galaga™
- Gradius™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Metal Gear™
- Pinball™/Flipper
- Pinbot™
- Section Z™
- Snale Rattle & Roll™
- Tetris
- Tiger Heli
- Urban Champion™
- Xevious™

ZIELSPIEL SERIE

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- To the Earth™
- Wild Gunman™

SPORT SERIE

- Double Dribble™
- Golf
- Ice Hockey
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Ski Slalom™
- Soccer/Fußball
- Tennis
- Track & Field II
- Volleyball
- Wrestlemania™

COMING SOON

- Blades of Steel
- Nintendo World Cup
- Teenage Mutant Hero Turtles

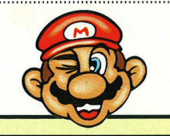
Check It Out! GAME BOY

SPIEL PAK

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™
- Wizards & Warriors™
- Pinball - Revenge of the Gator

COMING SOON

- Ballon Kid™
- Burai Fighter Deluxe™
- King of the Zoo™
- Kwirk™



Club Nintendo
Fan-Club
Postfach 1501
D-8754 Großostheim



PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

ARCADE CLASSIC SERIE

- Alpha Mission™
- Clu-Clu-Land™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Jr.™
- Donkey Kong 3™
- Ghosts 'n Goblins™
- Gradius™
- Life Force
- Mario Bros.™
- Popeye™
- Top Gun™
- Trojan™

ABENTEUER SERIE

- Adventure of Link™
- Castlevania™
- Faxanadu™
- Goonies™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metroid™
- Robowarrior™
- Simon's Quest
- Super Mario Bros. 2™
- Wizards & Warriors™

SUPER MARIO'S ANSPRACHE

Inhalt

!!! WICHTIGE INFORMATION !!!

Hallo Nintendo Fans,
ich komme gerade von meinem Sommerurlaub zurück und mußte mit Entsetzen feststellen, daß Luigi wieder mal Unfug getrieben hat. Die Schreibmaschine war ihm beim Umzug in unsere neuen Büros heruntergefallen. Um die große Flut der Leserbriefe besser beantworten zu können, haben wir dann beschlossen uns einen Computer zuzulegen. Nun hat Luigi im September einen Kurs besucht, bei dem er die Bedienung von unserem technischen Wunderwerk erlernt hat. In dieser Zeit konnten wir leider keine Leserbriefe beantworten, sind jetzt aber in der Lage Eure zu Papier gebrachten Ideen, Fragen, Wünsche und Beschwerden schnell zu beantworten (Luigi ist schon ganz versessen, an seinem Terminal die Antworten einzugeben). Wir hoffen also, daß Ihr zukünftig noch mehr schreibt und versichern Euch eine schnelle Rückantwort.

Nun zu einem anderen Thema: Unsere Hot-Line Nummern !!!

Unter der Nummer 0130/5632 bekommt Ihr zwischen 13 und 17 Uhr (nur zwischen 13 und 17 Uhr!) von Montag bis Freitag Antworten auf Eure Spielefragen.

Unter der Nummer 0130/5806 stehen unsere Konsumetenberater zu Eurer Verfügung. Sie geben Antwort auf allgemeine und technische Fragen (nicht auf Spielefragen!). Unser Service bietet noch die Möglichkeit alle Reparaturen direkt mit Nintendo abzuwickeln. Solten Probleme mit Eurer Hard - oder Software, auch sollten innerhalb der Grantiezeit auftreten, ruft uns an. Wir versuchen das Problem übers Telefon zu lösen und sollte wirklich ein Teil defekt sein, nehmen wir die Reparatur an. Das ist die schnellste Möglichkeit ein defektes Gerät repariert zurück zu bekommen. Außerdem könnt Ihr Einzelteile, wie Netzstecker, Antennenweiche und Standardkontoller über diese Telefonnummer bestellen. Wir verkaufen aber keine Spiel-Paks oder Hard-ware von Nintendo.



Also zeigt diesen Brief auch mal Euren Eltern, damit Sie über den Nintendo Service informiert sind.

Tschüüüüüsss
Euer Mario

Präsident	Super Mario
Herausgebers	Mark Smith
	Catherine Chenuaud
Fotos	Dennis Hemmings
Gesaltung	Catalyst Publishing
	Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing UK
Club-Buro	Nintendo Fan-Club Postfach 1501 D-8754 Großostheim
Hotline	0130/5632



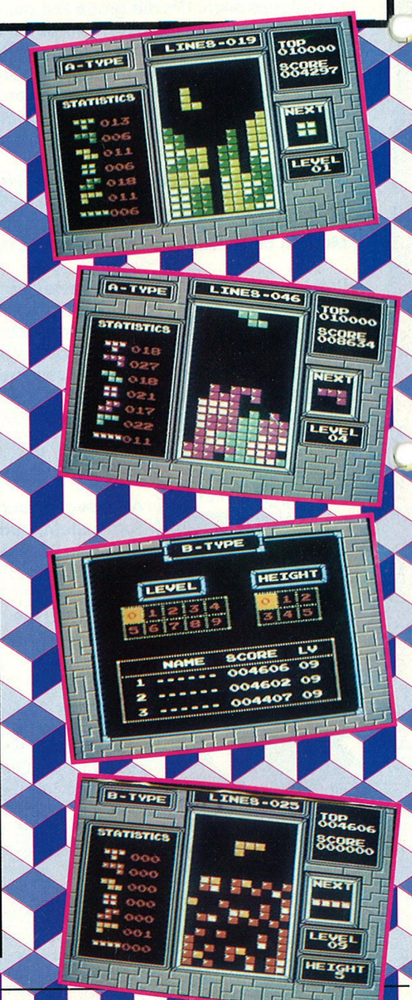
DAS BELIEBTESTE PUZZLE DER WELT

"Tetris", das in Rußland von einem Mathematiker entworfen wurde, ist eines der erfolgreichsten Puzzle der Videogeschichte. In Ost und West ist es der wahre Liebling der Familie! Es fesselt selbst solche, die niemals Anhänger dieser Geschicklichkeitsspiele waren. Jeder wird vom "Tetris"-Fieber gepackt!

DAS PUZZLE TETRIS

Bei Tertris findest Du verschiedene Formen, die sogenannten Tetraeder, die von oben ins Bild fallen. Jede Form besteht aus vier Blöcken, die wie "L"s, Balken, "z"s oder Vierecke aussehen. Diese mußt Du in horizontalen Linien anordnen. Soblad die Blöcke jedoch an den oberen Rand des Bildschirms reichen, ist es mit Deinem Spiel vorbei! Du kannst im Voraus planen und Dir gedanken Machen, wohin Du die Tetraeder plaziers, wenn Dir auf dem rechten Bildschirm den als nächsten kommenden Tetraeder betrachtest.

Beim "Tetris" Spiel-Pak gibt es zwei Spielvarianten. Im Spiel A mußt Du zehn Reihen vervollständigen, um einen Level weiterzukommen. Es gibt insgesamt 19 Level, mit jeweils gesteigerter Geschwindigkeit. Bei Level 19 hilft einem selbst der NES-Advantage nicht mehr! Du kannst auch Spiel B starten, bei dem sowohl die Anfangsgeschwindigkeit (zwischen 0 und 9), als auch der Höhenlevel (zwischen 0 und 5) bestimmt werden kann. Hier mußt Du 25 Reihen vervöllständigen, um Dein Spiel zu beenden. Solltest Du das meistern, kannst Du zur nächsten Geschwindigkeitsstufe, beziehungsweise zum nächsten Höhenlevel übergehen. Die letzte Herausforderung ist Geschwindigkeitsstufe 9 und Höhenlevel 5 - auf keinen Fall für Anfänger geeignet!



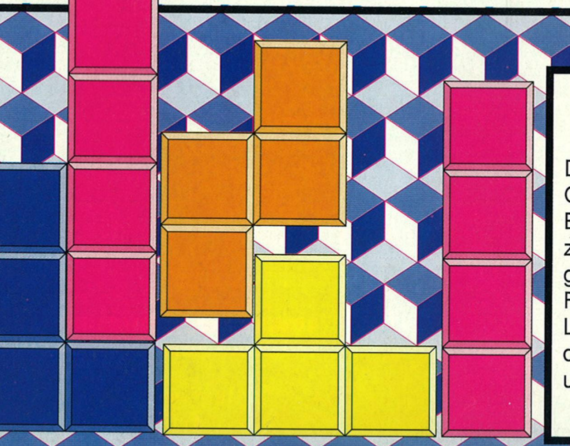
WIE BEKOMMT MAN EIN TETRIS

Wenn es Dir gelingt vier Reihen auf einmal zu vervollständigen, nennt man dies ein "Tetris". Für ein "Tetris" erhälst Du ein Menge Bounspunkte. Um ein "Tetris" zu bauen solltest Du die Blöcke so aufeinandersetzen, daß Du einen Block in der Vertikalen freiläßt und diesen dann mit einem geraden, langen Tetraederbalken ausfüllst, um so vier Linien auf einmal zu füllen. Je höher Deine Geschwindigkeit ist, umso mehr Punkte wirst Du erhalten. Es ist jedoch sehr schwierig ein "Tetris" auf Level 7 oder höher zu erreichen!



TECHNIKEN FÜR FORTGESCHRITTENE: BLÖCKE EINFÜGEN

Wenn Du Deine Blöcke in perfekter Ordnung und ohne Lücken halten willst und dennoch ein Tetraeder fällt, der nicht genau paßt, dann benutze die Einfügetechnik. Zuerst plazierst Du diesen Tetraeder irgendwo am Rand des Bildschirms und wartest dann auf einen, der in die von Dir gelassene Lücke paßt. Sobald er fällt plazierst Du ihn geradewegs an die Seite jenes Tetraeders und schiebst ihn kurz vor der Lücke mit Deinem Steuerkreuz in die richtige Lage. Man benötigt einige Erfahrung, bis man diese Technik beherrscht!



GAME BOY TETRIS

Das russische Blockspiel ist auch für den Game Boy erhältlich - es ist bei jedem Game Boy-Pak dabei, sodaß Du dafür nichts extra zahlen mußt! Es kommt der NES-Version gleich, aber als Extra hat es die 2-Spieler-Funktion, die in Verbindung mit dem Game-Link-Dialogkabel gespielt werden kann. In diesem Spiel können zwei Spieler als Mario und Luigi, gegeneinander spielen.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



AUS DEN TIEFEN DER KANALISATION...

Die Turtlemania ist ausgebrochen! Die vier Schildkröten, Helden vieler Comichefte und Zeichentrickfilme halten jetzt ihren Einzug in die Welt des Nintendo Entertainment Systems mit einem brandneuen Aktion-Spiel. Taucht mit den sympathischen Turtels unter Dämmen, springt mit ihnen über Dächer und fahrt mit ihnen und ihrem Partywagen durch die Stadt. Nun packt die Pizzas ein und macht Euch bereit dafür Don, Leo und die anderen in einem der zur Zeit interessantesten Spiele für das NES, kennenzulernen.



Leonardo ist ein Meister in der Kunst des Katana Schwertes. Er ist sehr stark und eine der gewandtesten Turtles.



Don ist der stärkste von allen, aber auch der langsamste.

Mike's Nunchaku ist am effektivsten gegen kleinere Feinde.



Raphael's Sai-Dolch ist bei weitem die schnellste Waffe, aber sie hat nur eine kurze Reichweite.



DER BÖSE FOOT CLAN

Shredder, Anführer des Foot Clans, strebt nach der Weltherrschaft und kann es nicht zulassen daß seine Pläne von mutierten, Pizza essenden Schildkröten durchkreuzt werden. Gegen Shredder ist Dr. Wily (bekannt aus "Mega Man") nur ein Anfänger.



Der Foot Clan beschäftigt eine Vielzahl von Superkriminellen auf deren Konto die Entführung von April und Master Splinter gehen, das Bomben-Attentat auf den Damm, sowie noch einige andere Verbrechen. Die Turtles müssen ihre Freunde befreien und die Stadt retten bevor sie sich mit Shredder und seinen Schergen befassen können.



EBENE....................... 1





Der Foot Clan hat April gekidnappt und die Turtles müssen sie befreien, koste es was es wolle. Nachdem sie die Stadt und die Kanalisation abgesucht und Rocksteady und seine Knilche beseitigt haben, dringen sie in ein Lagerhaus ein und stellen sich Bibbop, der April in seiner Gewalt hält. Kann eine der Turtles der Feuerkraft von Bibbop widerstehen und April befreien?!



EBENE....................... 2



Während ihrer Gefangenschaft beim Foot Clan konnte April ein Gespräch belauschen, in dem Shredder seinen Plan bekannt gab den Damm in die Luft zu sprengen. Acht Bomben hat er versteckt, sie müssen entschärft werden. Aber die Zeit wird knapp und Hindernisse erschweren die Arbeit und Suche. Teamwork ist gefragt.

EBENE....................... 3

Bei der Rückkehr in ihr Apartment, stellen die Turtles fest, daß sich nun Master Splinter in der Gewalt des Foot Clans befindet. Schnell springen sie in ihren Partywagen und machen sich auf die Suche nach ihrem Meister.

Es gilt Barrikaden zu überwinden und die Kanalisation zu untersuchen. Der letzte Kampf wird über den Dächern der Stadt gegen die magische Mega-Turtle ausgefochten. Denn sie ist es, die Splinter bewacht.

PIZZA POWER !

Freunde der "Teenage Mutant Hero Turtels" werden wissen, daß die Turtles wild auf Pizza sind. Denn die Pizzen erneuern ihre Kraft. Achtet darauf daß nur Turtles essen, die auch wirklich hungrig sind!

DER KAMPF GEGEN SHREDDER

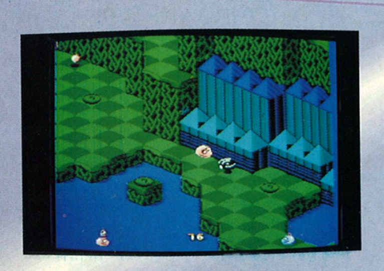
Alle sechs Ebenen zu überstehen, erfordert einiges Fingerspitzengefühl und Geschicklichkeit. Wählt immer die Turtle aus, die gerade am meisten Energie besitzt. Gerade in Ebene Zwei ist das wichtig, denn sonst wird die Anzahl der Turtles unweigerlich verringert. Teenage Mutant Hero Turtels ist ein Superspiel mit hervorragender Grafik und absolut bestem Spielgefühl - lasst es Euch nicht entgehen!

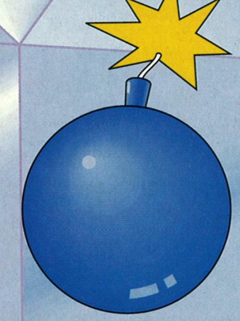
SNAKE RATTLE N ROLL



Aufgepaßt Mario und Luigi - Ihr bekommt Konkurrenz! Die zwei tollsten Schnlangen, die es ringsumher gibt sind Rattle und Roll. Sie sind die Stars des neuen NES Game Pak von Nintendo und dieses ist eines der aufregendsten Spiele, die Du jemals gesehen hast!

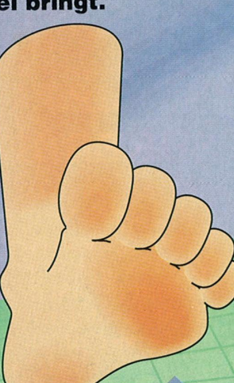
Insgesamt gibt es hier 11 Stufen und um jede zu bestehen, mußt Du genügend Nibbley Pibbleys sammeln, um die Türen zu öffnen. Auf Deiner Reise triffst Du auf eine Anzahl von verrückten Feinden, wie rießige Füße, Haie, Nadelkissen und sogar Ambosse, die versuchen Dich zu zerquetschen!







Der Bildschirm besteht aus einer 3-D Landschaft, in der Deine Schlange über Land und Wasser reisen muß, um die letzte Türe zu erreichen. Stürzt Du in die Tiefe, landest auf Nägeln oder wirst von Deinen Feinden erdrückt, verlierst Du ein Leben und alle Nibbleys, die Deinen Schwanz verlängern. Sobald Du die Waage erreichst und genügend Nibbleys verspeist hast, wird sich die Türe öffnen, die Dich zum nächsten Level bringt.

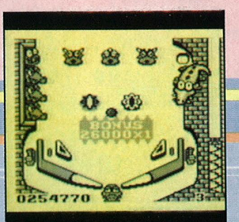


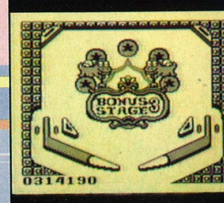
Während des Spiels kannst Du Bonus Gegenstände sammeln, wie z.B. Verlängerung der Zunge, höhere Geschwindigkeit und Extraleben. Die Zunge benutzt Du, um Nibbley Pibbleys zu fangen. Du merkst also, daß die Verlängerung Dir nützlich sein kann!



"Snake Rattle N Roll" ist ein großartiges Game Pak, das eine tolle 2-Spieler Action und schöne, detaillierte Graphiken bietet und ein wahnsinns tolles Spiel ist. Verpasse es nicht!







Hast Du jemals Flipper - umgeben von Alligatoren - gespielt? Nun, hier hast Du Deine Chance in dem einzigartigen Flipper-Videospiel, extra für GAME BOY entworfen! Das Basisspiel läuft über 3 Bildschirme ab, mit Auswurflöchern, "Alligator-Fallen", Stopgittern, Flippern und sogar einem einarmigen Banditen, der Früchte auswirft. Es gibt dutzende von verschiedenen Wegen, Punkte zu gewinnen - z.B., wenn du alle Alligatoren triffst, wird Dein Bonus erhöht. Und wenn Du die Bälle auf die Rampe bringst, die der einarmigen Banditen startet, so kannst Du Deinen Weg zu einem wirklichen High Score beginnen!

Es gibt auch eine Anzahl von Bonusspielen, der Eingang hierzu ist an einem anderen Platz. Eins dieser Spiele wird im "Alleyway"-Stil gespielt, wobei Du einen Alligator jagst, der oben auf dem Bildschirm herumkriecht. Das 1. Bonusspiel ist am oberen Rand des untersten Bildschirms im Maul eines der Krokodile versteckt. Um die Tür zur Bonuswelt zu öffnen,







mußt Du im dritten Bild alle Pfosten auf der linken Seite abschießen und dann mit dem rechten Flipper den Ball durch die Öffnung - die Rampe hinauf - schießen, um die Ebene zu erreichen. Mit dem Game Link Dialogkabel kannst Du in einem "Match" gleichzeitig gegen einen anderen Spieler spielen. Diejenigen unter Euch, die nicht gegeneinander spielen wollen, können dennoch ein Spiel für zwei Personen starten, indem sie sich abwechseln und so der Rache des Gator gegenübertreten.

Dieses Spiel ist wirklich etwas besonderes und wird GAME BOY-Besitzer aller Altersstufen für lange Zeit begeistern. Die Alligatoren warten auf Euch.....



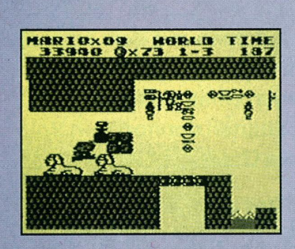
SUPER MARIO LAND

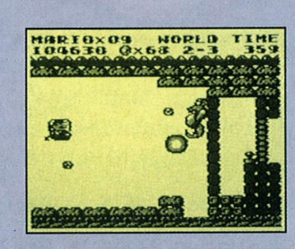


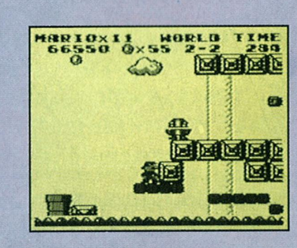


Du hast sicherlich angenommen, daß Mario schon ziemlich ausgebucht ist mit all den Spielen, in denen er in der letzten Zeit die Hauptrolle spielt. Es scheint überraschend, daß Mario neben der Schiedsrichterei im Tennis, dem interstellaren Ping Pong Spiel in Alleyway und trotz der Tatsache, daß er geholfen hat den Club Nintendo aufzubauen, noch für etwas anderes Zeit findet. Doch unser liebster Held kommt für etwas Neues zurück – Super Mario Land, exklusiv für den Game Boy!

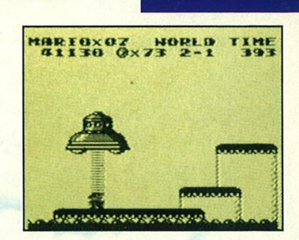
Marios nächstes Abenteuer führt ihn duch vier neue Welten, von denen jede drei aufregende Levels beinhaltet. Jede dieser Welten hat ein anderes Thema. Du siehst Mario durch ägyptische Tunnel und außerirdische Landschaften eilen. Viele neue und bekannte Feinde versuchen Mario davon abzuhalten Daisy zu finden, die am Ende der Welt 4 als Gefangne ihr Leben fristet. Daher muß er seine ganze Kraft und all seine Fähigkeiten aufwenden, um sich den Weg zu Daisy zu erkämpfen. Er kann auch seine neuen Gefährte, das tolle U-Boot für Unterwasseraktionen und das Super-Flugzeug für wahnsinns gefährliche Flüge durch die Luft benutzen.

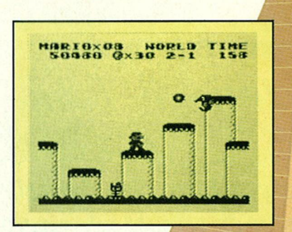


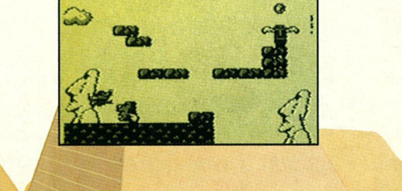












Die Steuerung von Mario ist der von Super Mario Bros (Nintendo Entertainment System) sehr ähnlich. Energiepilze, Feuerblumen, unbesiegbare Sterne und 1Ups können gefunden werden, wenn Du mit den Blöcken zusammenstößt. Hier gibt es aber auch versteckte Räume in denen viele Münzen auf Dich warten. Wenn Du benauer hinsiehst . . . .

Die Graphiken und Melodien in Super Mario Land zeigen detaillierte Figuren und Hintergründe, schnelle Bilderfolgen und klug gewählte Schattierungen tragen zur mitreißenden Atmosphäre von Super Mario Land bei. Die Melodien werden Dich schnell zum Mitsummen während des Spiels animieren!

Es besteht kein Zweifel, daß Super Mario Land ein tolles Spiel ist. Mit all den Leveln, auf denen Du Dinge eroberst mit den verschiedenen Rätseln und Überraschungen, wird Dich dieses Spiel für Wochen gefesselt halten!





WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear

Kuros ist jetzt auch im Game Boy angekommen, und er ist genauso fit wie immer! Der mittelalterliche Star des NES Spitzenspiels "Wizards and Warriors" ist wieder einmal im Kampf gegen den bösen Zauberer Malkil unterwegs. Seine Abenteuer bringen ihn von Schloß zu Schoß, die voller Tricks, Fallen und einer Menge feindlicher Monster sind!

Die Macht des Guten

Einmal abgesehen von seinem kämpferischen Können und seiner athletischen Beweglichkeit kann Kuros viele verschiedene, magische Gegenstände aufsammeln, die seine Macht vergrößern. Es gibt Dinge zur Verteidigung, wie z.B. das Schutzschild (Shield of protection) und den Spruch der Unverwundbarkeit (Spell of invisibility), bis hin zum Notwendigen wie ein Extraleben oder dem Gesundheitstrank. Um diese Dinge zu finden, mußt Du Schlüssel sammeln, mit denen Du die Schatzkisten öffnen kannst. Normalerweise gibt es zwei oder drei Schatzkisten, aber nur einen Schluüssel. Du mußt also herausfinden, was sich in den einzelnen Kisten befindet, um die Schlüssel sinnvoll einsetzen zu können.



Die Macht des Bösen

Malkil ist keine Spur netter geworden seit Eurer letzen Begegnung im NES. Dutzende von miesen, grotesken Dienern jagen unseren Helden, um das Schloß ihres Meisters zu schützen und Kuros das Leben schwer zu machen. Drachen, Skelette, Fledermäuse, unsichtbare Schützen und viele andere mehr sind die Plage von Kuros und jedem anderen Abenteurer, der es wagt in die "Fortess of Fear" einzudringen!

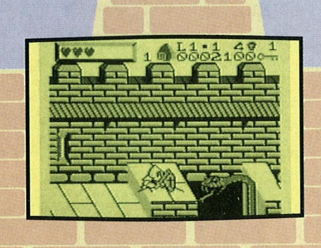
Level 1.0

Jeder Level in der "Fortress of Fear" besteht aus einer Anzahl von Stufen. Der erste Level beginnt außerhalb der Festung, und Du mußt versuchen, über zerstörte Brücke zum Burgtor zu gelangen. Sprünge zur rechten Zeit sind notwendig, um die vorbeifliegenden Wolken zu erreichen. Nur der erfahrene Kämpfer sollte versuchen das Extraleben, mitten in der Stufe zu erreichen. Und nimm Dich vor den Pfeilen in acht - Du mußt schnell reagieren, damit sie Dich nicht treffen, wenn sie plötzlich aus dem Nichts auftauchen!

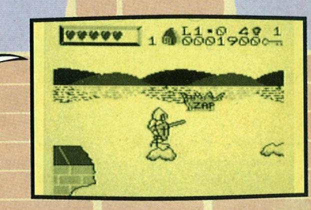
Level 1.1.

Hier im Schoß triffst Du zum ersten Mal auf die mittelalterlichen Monster. Drachen stoßen - trotz ihrer Größe-mit einer erstaunlichen Schnelligkeit aus tiefen Löchern auf, während sich geisterähnliche Kanonenkugeln einschläfernd langsam auf Dich zubewegen, sodaß Du Dich geduckt durch jeden Raum schlängeln mußt. Und zu guter letzt, wenn Du Dich dem Ende dieses Levels näherst, fliegen Fledermäuse von oben herab, um Dir das Leben auszusaugen. Du mußt schnell sein, um allen Gefahren auszuweichen - ansonsten mußt Du zu Deinem treuen Knappen "Gute Nacht" sagen!

Nachdem Du alle Schätze eingesammelt hast, mußt Du Deinen Weg durch diesen Level fortsetzen und bis zum Originaleingang zurückgehen. Über ihm liegt der Eingang zum letzten Teil des ersten Levels.









Level 1.2/1.3

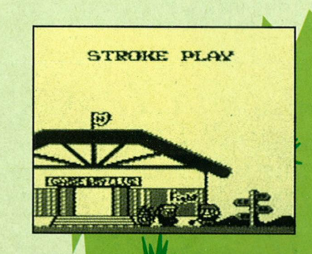
Nachdem Kuros eine weitere Schatzkammer hinter sich gelassen hat, prallt er mit einer riesigen Fledermaus zusammen. Sobald unser tapferer Held sich von dieser unliebsamen Überraschung erholt hat, umgeht er die Attacken der Fledermaus. Er springt auf die niedrigere Plattform, um dan nwieder hochzuspringen und sein Schwert in das Herz des Monsters zu bohren. Mit dieser Technick kann er sich seines Sieges gewiß sein und ist somit auf dem Weg zum nächsten Level.

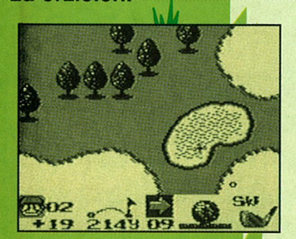
Die Controllerbewegungen von Wizard and Warriors "Fortress of Fear" sind dem original NES Spiel sehr ähnlich. Das Spiel hat eine der besten Graphiken, die wir bisher beim Game Boy gesehen haben und eine Supermusik. Es ist von einem sehr hohen Standard - mit vielen neuen Leveln, Fallen und Monstern die es zu besiegen bzw. denen es auszuweichen gilt. Dieses Spiel ist ein Muß für alle Game Boy-Besitzer!

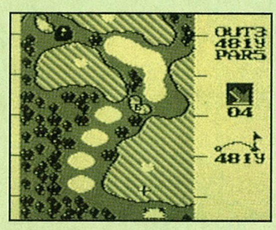


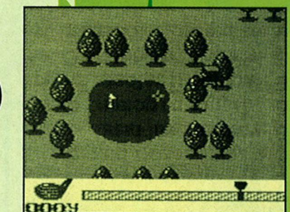
Abschlag auf dem größten Golfplatz aller Videospiele. Dieses Spiel erreicht Euch komplett mit einer 2-Spieler Funktion und einer Möglichkeit zu sichern. Es hat sogar einen Caddie, der Deine Schläger zwischen den Greens zu transportiert!

Sowohl die japanischen, als auch die amerikanischen Golfplätze haben 18 Löcher. Auf jedem finden sich Wassergräben, Spielfeldgrenzen, Bunker, und Bäume. Die Windstärke ist ebenfalls zu berücksichtigen. Um einen Shot zu plazieren, mußt Du zunächst das Steuerkreuz bedienen, um die Richtung und den Schläger zu bestimmen. Dann hole zum Schlag aus! Die Arten zu schlagen sind überraschend vielseitig - Du kannst mit dem Ball einen Bogen schlagen, ihn mit einem Unterschnitt versehen, oder oben bzw. unten treffen. Dies erlaubt dem trainierten Spieler komplizierte Schläge zu landen, um den best möglichen Punktestand zu erzielen.









Sobald Du das Green erreicht hast, kommt der Putter ins Spiel und Du kannst Dich auf das Loch konzentrieren. Pfeile zeigen Dir die Neigung des Geländes an, die Du beim Zielen nicht außer Acht lassen darfst. Wenn es Dir gelingt, einen Birdie (ein Schlag unter Par) oder einen Eagle (zwei Schläge unter Par) zu erzielen, wird Dir Dein Caddie Applaus bescheren - ein gezielter Treffer garantiert Dir sogar noch etwas Tolleres!

Deine Position und Deine Statistiken werden nach jedem Schlag auf einer Kassette gesichert, die es Dir ermöglicht an Deinen Ausgangspunkt zurückzukehren. Für jeden Durchgang sind Deine besten Ergebnisse gesichert - und sollte es Dir gelingen den Klubrekord zu brechen, dann gewinnst Du die Schlüssel zu einem brandneuen Cabriolet! Game Boy *"Golf"* ist echt super und fesselnd! Die Graphiken und die Melodien tragen dazu bei, daß Dir das Spiel noch mehr Freude macht. Wenn Du einmal zu spielen angefangen hast, wirst Du nicht mehr aufhören können!

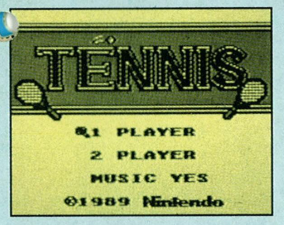


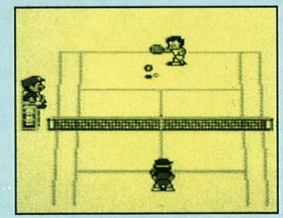


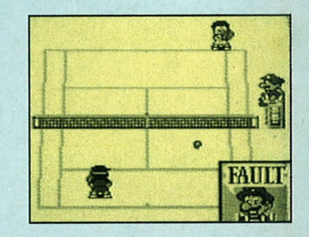
Mach mit bei den Game Boy Meisterschaften, und erziele einen Sieg gegen die härteste Konkurrenz von Wimbledon durch Deine Lobs, Volleys and Schmetterbälle! Nimm Deinen Game Boy und spiel alleine oder mit einem Freund - benutze dabei das Game-Link-Dialogkabel, und genieße eines der bestsimulierten Tennisspiele!

Mario schiedst jedes Match und beobachtet aufs Genaueste, wie Du auf dem Court umherjagst und versuchst Deinen Gegner zu besiegen. Wie Du spielst, bleibt Dir selbst überlassen - schlage von der Grundlinie aus einen Lob, spiel innerhalb des Spielfeldes Volleys, oder riskiere Schmetterbälle am Netz. Die Spannung bei dieser perfekten Nachahmung eines Tennismatches ist sehr hoch - besonders am Spielende, wenn einer der Spieler zum Matchball aufschlägt!

Es gibt vier Schwierigkeitsstufen, die für stete Spannung sorgen. Zusammen mit der detaillierten Grafik und den effektvollen Melodien ergibt dies ein starkes Match auf dem Court.







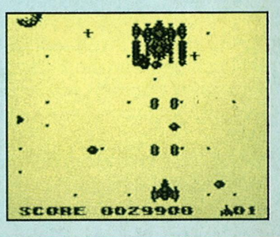
Eine Flotte feindlicher, außerirdischer Schiffe steuert auf die Erde zu und als letzter Starfighter der Welt wurdest Du ausgesandt, den Angriff zurückzustoßen. Ein Schiff gegen eine ganze Flotte scheint zunächst keine gute Ausgangsposition zu sein, doch es ist die einzige Möglichkeit die Welt zu retten!

"Solar Striker" bringt Dich durch den Weltraum bis zum Herzen der außerirdischen Basis. Auf Deinem Weg dorthin hast Du es mit zahlreichen Fallen und Angriffen zu tun. Du kannst Deine Feuerkraft verstärken, indem Du die von Zeit zu Zeit auf dem Bildschirm erscheinenden Energiedepots sammelst. Diese größere Feuerkraft reicht gerade aus, um die Wächter am Ende des Levels zu vernichten. Jeder dieser Wächter nimmt fast den ganzen LCD Bildschirm ein - doch um die Welt zu retten, mußt Du auch diesen Auftrag bewältigen!





Eine der Hauptattraktionen bei "Solar Striker" ist die große Zahl an Außerirdischen und die verschiedenen Themen jedes Levels. Einmal rast Du mit einer Wahnsinnsgeschwindigkeit durch das Weltall und dann wieder fliegst Du im Tiefflug über die Planeten hinweg und bekämpfst gleichzeitig Truppen auf dem Land. Jede Stufe unterscheidet sich von der anderen und somit ist "Solar Striker" ein weiterer Game Boy-Knüller!

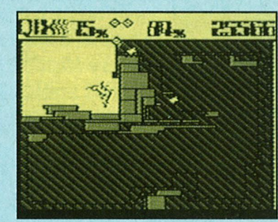


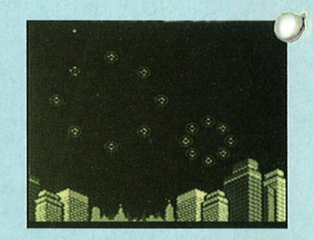


Wir bringen **"Qix"** aus den Spielhallen zu Dir! Es handelt sich hier um ein Spiel mit einem solchen Reiz, daß es immer aktuell ist! "Qix" ist genauso fesselnd wie viele Spiele, die aus den Spielhallen bekannt sind, und somit ist es als Game Boy Spielkassette einsame Klasse.

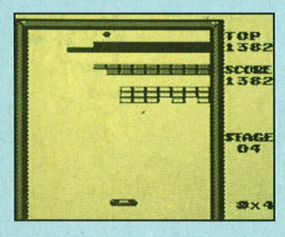
Die grundlegende Idee besteht darin Linien zu verbinden, um mindestens 75% des Bildchirms abzudecken und so zum nächsten Level zu gelangen. Beim Zeichnen einer Linie mußt Du ein Auge auf Qix werfen, der sich auf dem Bildschirm bewegt. Solltest Du mit ihm zusammenstoßen, verlierst Du diese Linie und ein Leben! Andere, spinnenähnliche Kreaturen sind auf Deinen eigenen Linen hinter Dir her und bewirken das gleiche, wenn sie Dich erwischen.

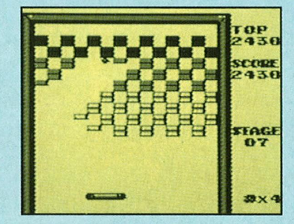
Wann immer Du einen höheren Level erreichst, erhöht sich Deine Geschwindigkeit, und Du wirst auf den oberen Stufen noch mehr vom Bildschirm abdecken müssen. Dies bedeutet, daß das Spiel auch für den erfahrenen Spieler immer spannend bleibt.

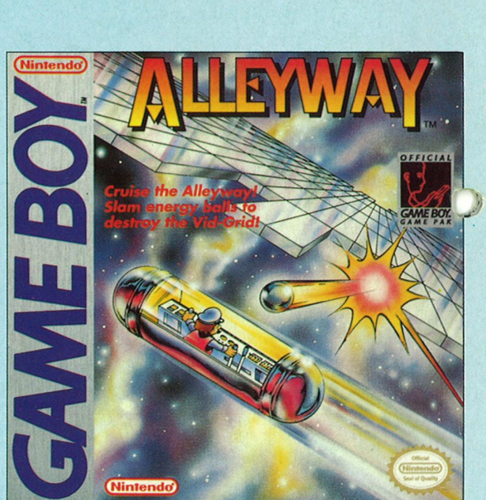




Wenn Du an einem schnellen Actionspiel der Spielhallen interessiert bist, das genauso fesselnd wie Tetris ist, dann probiere "Qix" aus!







Begleite Mario bei seinem Versuch in **"Alleyway"** ein interstellares Spiel zu starten. "Alleyway" greift den Original "Breakout" Stil auf, wirft einige neue Zutaten hinein und liefert Dir dann ein Endprodukt, das ganz einfach superstark ist!

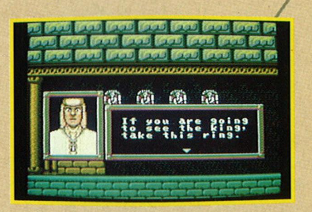
Jede Spielstufe hat eine andere Herausforderung für Dich parat. In der ersten versuchst Du, als Mario eine Mauer umzuhauen, die Dein Weiterkommen in den nächsten Level blockiert. Du mußt Dich mit dem Verschieben von Formen, Bonusrunden, unzerbrechlichen Blöcken und vielem mehr beschäftigen. Um die Blöcke zu zerbrechen, mußt Du mit dem Raumschiff den Ball abwehren. Das hat zur Folge, daß dieser abprallt und sich auf dem Bildschirm hin und her bewegt. Trifft der Ball einen der Blöcke, wird dieser zerstört. Sollte der Ball an Mario vorbeigehen, wird sein Raumschiff explodieren, und er wird ein Leben verlieren.

"Alleyway" sieht vom Spielaufbau zwar sehr einfach aus, ist aber trotzdem ein sehr anspruchsvolles und spannendes Spiel, und da es so viele verschiedene Levels hat, läßt es einen nicht mehr los.

Faxanadu

Die Siedlung der Elfen, die am Fuße des Lebensbaumes ließt, ist großem Schrecken ausgesetzt. Brunnen sind ausgetrocknet, verrückte Monster laufen Amok, und die Leute wissen vor Furcht weder ein noch aus. Deine Stadt namens Eolis liegt in Ruinen. Jemand muß dem Terror ein Ende setzen, das Böse vernichten und den Frieden für Eolis und seine Nachbarn wiederherstellen. Nun rate mal, wer diese Aufgabe freiwillig übernehmen wird . . . ?

Dieses Adventure Spiel ist dem Spiel "Adventure of Link" ähnlich, denn Du sollst mit anderen Spielfiguren interagieren, nützliche Waren gegen Gold tauschen, feindliche Monster bekämpfen und die umliegende Landschaft durchsuchen. Viele Rätsel müssen gelöst werden, bevor Du auf das endgültige Ziel zusteuern kannst, das Dich durch viele schwierige Terrains und Dörfer führen wird.



Durch das Spiel hindurch kannst Du viele verschiedene Hilfsgraphiken abrufen, die es Dir ermöglichen neben Deiner Lebensenergie und Deinen Erfahrungspunkten, Einblick in Deinen Schatz an Gegenständen, Waffen und Magie zu erhalten. Es gibt dutzende von Gegenständen, die es zu kaufen oder zu finden gilt.

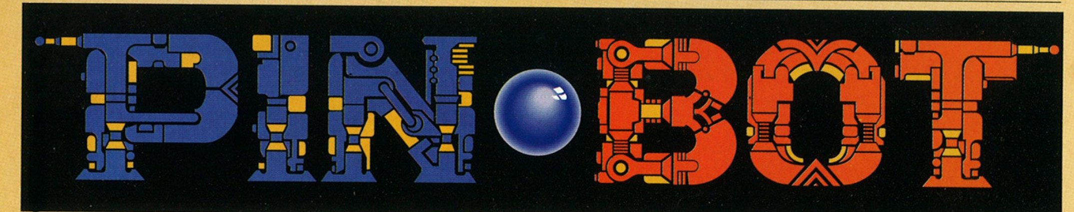
Wir raten Dir deshalb auf Dein Geld achtzugeben und es für Nützliches anzulegen. Du kannst sowohol Erfahrungspunkte als auch Gold gewinnen, wenn Du die Monster besiegst. Aber geh' nicht gleich aufs Ganze wenn es dei Situation nicht unbedingt erfordert!





Bei "Faxanadu" hast Du die Möglichkeit, Dein Spiel mit einem Passwort fortzusetzen. Du erhälst Hinweise, wenn Du mit der Stadtbevölkerung sprichst, geheime Wege gehst und eine ganze Menge mehr. Trotz der vielen Tricks bleiben die Graphiken nicht auf der Strecke - es gibt viele verschiedene Szenen, und die Bilder der Handelsleute sind absolute Spitze!

"Faxanadu" ist ein phantastisches Spiel, das sich als äußerst fesselnd entpuppt, da es hier eine enorm große Welt zu erobern gilt. Die Fans von "Zelda" und "Link" werden zukünftig auch "Faxanadu" Spieler sein!



PIN BOT CIRCUITS ACTIVATED

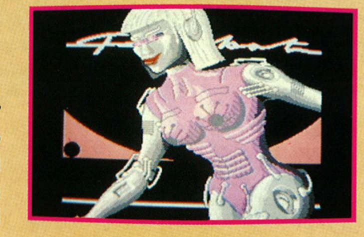


Mit diesem Satz startet die exakte Nachbildung des Spielhallenflippers! Es gibt einige Besonderheiten: Multiball Spiel, Solarrampen, sechs Level und sogar videogestylte Außerirdsche! Wer den "Pin Bot" Flipper schon einmal gesehen hat, wird sicherlich wissen wie erstklassig er ist. Du kannst jedoch darauf wetten, daß die NES Version noch mehr Spaß bringt! Das Spiel funktioniert wie ein normaler Flipper, bei dem Du versuchen mußt, so viele Punkte wie nur irgend möglich zu erzielen, indem Du den Ball über den Tisch jagst. Jet Bumpers, Drop Targets und Rampen befinden sich auf dem Tisch, die Dir beim Treffen derselbigen tausende von Punkten einbringen können. Bring den Ball mit Hilfe der Flipper in ein Auswurfloch, um zusätzliche Bonuspunkte zu erhalten - genauso wie beim echten "Pin Bot"!



I AM IN YOUR CONTROL

Sobald das ganze Lichtgitter leuchtet, hast Du die Möglichkeit REAL Punkte zu bekommen - feuer den Ball in das Visier, es ertönt "Partial Linkup" und Du kannst eine zweite Kugel abfeuern. Landet die zweite Kugel ebenfalls im Visier wird "Pin Bot" beide Kugeln zum Multiball Spiel auf Dich zurückfeuern!



SHOOT FOR SOLAR VALUE

Beim Multiball Spiel angelangt, mußt Du einen der Bälle in das Visier zurückfeuern und dann auf die Solarrampe zielen, die Dir über 1 Millionen Punkte bescheren kann. Du wirst von hier aus zur nächsten Stufe wechseln, die weitere Überraschungen für Dich bereit hält. Du wirst Du wundern!

ENERGY TRANSFERRED

Es gibt viele Möglichkeiten Bonuspunkte zu sammeln, einschließlich des Bonus Multiplier. Dieser erhöht sich jeweils um eins, wenn der Ball von der Solarrampe zum Abschußplatz zurückläuft. Wenn Du alle Drop Targets getroffen hast und einige Planeten vorwärts gekommen bist, sind Dir weitere Bonuspunkte sicher. Eine weitere Überraschung erwartet Dich, wenn es Dir gelingt, die Sonne zu erreichen!

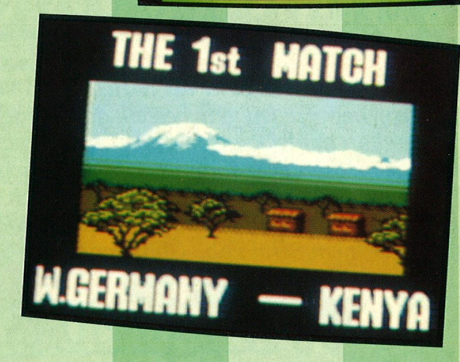




WORLD CUP



Bring Dein Land zu den World Cup Endspielen, und demonstriere Deinen Freunden mit der Nintendo Version des World Cup Soccer Deine fußballerishchen Fähigkeiten! Wirst Du Deutschland helfen, sich bis zur vierten Weltmeisterschaft durchzukämpfen oder England's historischen Triumph von '66 wiederholen? Du kannst auch Japan oder Kenia wählen, deren Mannschaften durch die Welt reisen und verzweifelt versuchen, die Weltbesten zu besiegen. Das alles und noch vieles mehr ist im *"Nintendo World Cup"* zu haben!



Hast Du dann Deine Mannschaft und Deine Spieler zusammen, kann das Spiel beginnen. Du spielst erst einmal gegen die schwächeren Teams (z.B. Kenia, U.S.A., etc), bevor Du auf die spielerischen Glanzleistungen der Brasilianer oder die technisch starken Argentinier triffst. Jedes Spiel besteht aus zwei Halbzeiten, die jeweils fünf Minuten dauern.



Bis Du alle Fertigkeiten und Taktiken des World Cup Soccers drauf hast vergeht sicherlich einige Zeit. Deine Spieler können gefährliche Bälle über die Spieler hinweg schießen, kraftvolle Kopfbälle landen, tolle Pässe plazieren, den Ball aus der Defensive köpfen und vom Rande des Strafraums schießen. Wenn einer Deiner Mitspieler in Ballbesitz ist kannst Du ihm Befehle zurufen und den anderen auch mitteilen, wann ihr von der Defensive in den Angriff übergeht. Eine Grätsche ist für die Gegenspieler äußerst schlecht - durch sie kann der Gegner mit dem Gesicht voraus auf das Fußballfeld fallen, wo er eine Ladung Gras in den Mund bekommt!

Bevor und während des Spiels mußt Du eine Reihe von Entscheidungen treffen, und da Du der Spielführer der Mannschaft bist, bist Du auch dafür verantwortlich, den richtigen Entschluß zu fassen. Solltest Du dem Torwart erlauben aus dem Strafraum zu gehen? Oder solltest Du Deinen Mitspielern die Initiative überlassen, selbstständig Tore zu schießen? Es liegt an Dir!
"Nintendo World Cup" ist eines der besten Fußballspiele, das wir jemals gesehen haben. Die Graphiken sind lebendig und lustig; auch die Geräuschkulisse hat seine Reize!! Jetzt mußt Du nicht mehr vier Jahre lang auf die Spannung eines richtigen World Cup warten, sondern kannst sie haben, wann immer Du möchtest!!!



TIPS VON DEN PROFIS...!

GHOSTS'N GOBLINS

Wie komme ich durch das Landhaus in der zweiten Ebene?

Du mußt Gedult haben!
Schnapp' Dir immer nur einen großen Mann und vernichte ihn nach Möglichkeit durch die Mauern. Versichere Dich, daß Du alle besiegt hast, bevor Du das Dach des Landhauses erreichst, denn sonst schleichen sie sich von hinten an Dich heran. Wen Du auf Deine Feinde feuerst, solltest Du Dich gleichzeitig ducken.



WIE WEHRE ICH MICH GEGEN DEN SENSEMANN UND VAMPIRA?

Der Sensenmann ist einer der härtesten Burschen, den Du bekämpfen mußt. Um Dich gegen ihn zu wehren, benutzt Du am besten die Morgensternpeitsche und den Diamanten. Wenn Du den Sensemann entdeckst, solltest Du zuerst den Diamanten einsetzen. Halte Dich links von ihm und schlage während Du springst mit der Peitsche zu. So kannst Du ihn besiegen. Gegen Vampira, die Maske mit den Feuertränen hast Du es auch nich leicht. Halte Dich links von ihr und bewirf sie mit dem silbernen Dolch, während du springst. Sollte sie Feuertränen weinen, bleib' stehen und wehre sie mit Deinem Schild ab. Übringens: Das Schild erhälst Du, wenn Du die Rippe hast.

WIZARDS & WARRIORS

WOZU DIENT DAS HORN?

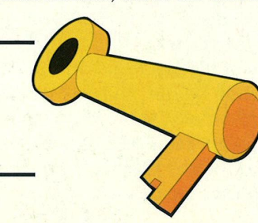
Wenn Du das Horn gefunden hast und es einen Ton von sich gibt, ist in der Nähe einer Bonusrunde versteckt, in der Du diamanten finden kannst. Wenn Du nichts hörst, ist auch nichts zu finden.

ZELDA II



WIE BEKOMME ICH DEN MAGISCHEN SCHLÜSSEL UND DEN ZAUBER "BLITZ UND DONNER".

Den magischen Schlüssel solltest Du Dir besorgen bevor Du in den 6. Palast gehst. Du findest ihn am Ende der versteckten Stadt Kasuto, venn du den Zauber "SPELL" benutzt.



Den Zauber "Blitz und Doner" findest du in der Geisterstadt Kasuto. Allerdings mußt Du Dir vorher das Kreuz aus dem 6. Palast holen. Erst dann wird Dir der weise Mann in der Geisterstadt den Zauber "Blitz und Donner" geben.

Leser Tips

Wenn Ihr Probleme habt und nicht mehr weiter kommt, dann könnt Ihr die Nintendo Hotline anrufen.
Unsere Spielberater stehen Euch von Montag bis Freitag in der Zeit von 13:00 Uhr bis 17:00 unter der Nummer 0130/5632 zur Verfü.

Ihr könnt uns auch schreiben, wenn Ihr Hilfe braucht oder selbst Tips für Nintendo Spiele habt! Schickt sie an folgende adresse:
Club Nintendo
Postfach 1501
8754 Großheim



Ich habe zwei großartige Tips für Cobra Triangle.
1. Halte vor jeder Spielstufe den A-Knopf gedrückt - das gibt 1000 Extrapunkte!
2. Wenn Du am Ende von jeder Spielstufe springst, mußt Du das Steuerkreuz nach links drücken and soviele Drehungen wie möglich machen. Bei jeder Drehung erhälst Du je 1000 Extrapunkte!
J Prince, England.

TRACK & FIELD II

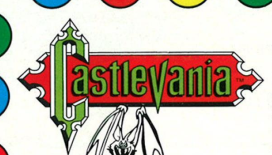
Hürdenlauf:
Wenn die Athleten kurz vor dem Ende des Rennens auf gleicher Höhe liegen, mußt Du den B-Knopf drücken und springen. So gewinnst Du eine Viertelsekunde!

Schwimmen:
Drücke am Start den A-Knopf, um zu tauchen, und bleib unter Wasse solange Dein Sauerstoffvorat reicht. Dann drücke schnell die A und B Knöpfe, bis zum Ende der ersten Länge. Jetzt kannst Du diesen Trick wiederholen. So gewinnst du bestimmt diesen Wettbewerb!

R. Sebastian, Frankreich.



Wenn Du zum Gutsman Level kommst, ihn besiegst und seine Energie einsammelst bist Du in der Lage Dir den "magnetischen Strahl" in der Elecman Welt zu holen. Auch um Cutman zu besiegen solltest Du Gutsman's Energie verwenden, um damit Steinblöcke aufzeheben und sie Deinem Gegner, für ihn völlig überraschend, entgegenzushleudern!
Theo Strick, Holland.



Wenn Du zur Fledermaus kommst und dort im Raum einen Stein zertrümmerst, wirst Du den 2-fach-Schub finden!
J. Porter, England.

Im ersten Raum des 2. Levels ist eine Schatzkiste versteckt. Um sie zu bekommen, mußt Du Dich auf die erste Treppenstufe stellen und zwei Steine in der rechten Wand zerschlagen. Wenn Du durch diesen neuentstandenen Eingang gehst, wird die Schatzkiste am Boden erscheinen!
Sam Boets, Belgien.



Auf die Frage 2, ob eine "Bubble" Dein Schwert stiehlt, verwende die Pfeile, um es zurückzubekommen.
Auch wenn Du zur "Grumble, Grumble"-Kreatur kommst, gib' ihr den Köder und drücke dann rasch SELECT und dann Knopf A - Du wirst dann den feindlichen Köder behalten.
Gary Briggs,UK



Um an dem Panzer, der vor Gebäude 2 steht vorbeizukommen, solltest Du Dir zuerst im Lastwagen vorher einige Rations holen. Nähere Dich dem Panzer von der Seite, wenn er hält, kannst Du an ihm vorbeilaufen. Sieh zu, daß Du so schnell wie möglich wegkommst, sonst wird er Dick an der Mauer zerquetschen. Danach befindest Du Dich im Minenfeld, also achte auf Deiner Lebensenergie.
F. Fabrice, Frankreich.

HIGH SCORES

COBRA TRIANGLE

Ralph Bulgheroni	950,000	Schweiz
Daniel Dervaux	848,300	Deutschland
Thomas Milchram	683,700	Österreich
Matthias Schebmayr	653,550	Schweiz

GOLF

Christainn v Horbatschewsk	-19	Deutschland
Steve Chering	-15	UK
Derek Jerrard	-15	UK
Torsten Rudnik	-15	Deutschland
Dwayne Cowens (20)	-14	UK
Mark Booker (11)	-12	UK
Eduardo Daeza	-12	Spanien
William Goddard (9)	-12	UK
Terry Symes	-12	UK
Alejandro Faul	-8	Spanien

GUNSMOKE

Stephane Larteret	999,990	Frankreich
Eric Lupesco (17)	999,990	Frankreich
Matthias Scheibmayr	999,990	Schweiz
Siegfried Fels	985,960	Österreich
Etienne Engels	880,080	Holland
Richard Bruurs	723,400	Holland
Patrick Debaar	692,180	Belgien
David Robson (20)	660,380	UK
Martin Ball (10)	482,720	UK

MEGA MAN

Nicholas Delcroix (12)	9,999,999	Frankreich
Darren Pinchin (15)	9,999,700	UK
Robin Jansema	4,066,800	Holland
Partick Rietvink	2,179,500	Holland

KID ICARUS

Mario Hahnel	9,999,999	Deutschland
Filip Bultinck	6,610,400	Belgien

KUNG FU

Fabian Chambinuaud	824,200	Frankreich
Juan Martinez	589,000	Spanien
Frankreichsco Nardi	536,750	Schweiz
Albert Trautenberger	504,250	Österreich
Roberto Martinez	477,750	Spanien
Santiago Garcia	466,320	Spanien
Ivan Garcia	411,150	Spanien

LEGEND OF ZELDA

Petra Poggel	0 LEBEN	Deutschland
Christian Schuff	0 LEBEN	Deutschland
Robert Beekman	1 LEBEN	Holland
Menno van Sligter	1 LEBEN	Holland

LIFE FORCE

Frederic Rosetzky	357,080	Frankreich

MACH RIDER

Mario Hahnel	999,990	Deutschland
Thomas Milchram	999,990	Österreich
Christian Stolz	338,730	Deutschland

ROBOWARRIOR

Peter Grossauer	9,999,900	Österreich
Hermann Speckin	9,999,900	Deutschland
George Franklin	8,934,300	Holland
Eva Heugartner	7,681,000	Schweiz

PINBALL

Andre Schutte	683,180	Deutschland
Yvonne Zach	659,980	Österreich
Mr Garment (49)	609,570	UK
Torsten Penth	572,750	Deutschland
Mario Mularczyk	554,020	Deutschland
Nigel Spurgin	265,920	UK
Pere M Franquet	201,510	Spanien
Daniel Monzon	185,740	Spanien
Luis F Del Rivero	144,930	Spanien

RC PRO AM

Johnny Pasleau	572,632	Belgien
Andras Seid	276,307	Österreich
Pieter Mesdagh	275,301	Belgien
Tim Hinze	271,068	Deutschland
Luis A Martinez	201,121	Spanien
Oliver Lee	199,290	UK
Andreas Ewig	190,231	Deutschland
Bernhard Mehter	186,871	Deutschland

RUSH 'N ATTACK

Freddy van Veen	3,089,600	Holland
Hermann Baudry (15)	3,068,700	Frankreich
Robin Jansema	2,500,000	Holland

TROJAN

Uhut Yasar	458,500	Deutschland
Luis Jorda	340,500	Spanien
Xavier Foucault	312,650	Frankreich
Olivier Faber	210,250	Holland

WIZARDS & WARRIORS

Wolfgang Marschnig	829,225	Österreich
Theo Leyton	202,580	Holland

So, das war es erstmal. Wenn Ihr diese High Scores schlagen könnt, dann schickt ein Foto auf dem die Punktzahl deutlich zu erkennen ist, mit Eurem Namen und Eurer Anschrift an: Nintendo Fan Club , Postfach 1501, D-8754 Großostheim.

TOP FÜNF SPIELE

Welche sind die beliebtesten Spiele der NES Besitzer? Hier Könnt Ihr es sehen! Club Nintendo Leser aus ganz Europa haben uns ihre fünf Lieblingsspiele mitgeteilt. Unten könnt Ihr nun das Resultat sehen. Macht weiter so - es hält Luigi davon ab Streiche zu machen, wenn er etwas zu tun hat!



1. SUPER MARIO BROS. 2
2. LEGEND OF ZELDA
3. ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
4. CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST
5. TRACK AND FIELD I

Schickt uns weiterhin Eure fünf Lieblingsspiele (in der richten Reihenfolge) an die bekannte Adresse.



Club Nintendo,
Postfach 1501,
D-8754 Großostheim

EIN LITERAT IM CLUB NINTENDO?

Nintendo

Nintendo spielt ein jeder gern,
wer's kennt dem ist Langeweile fern.
ob man als nana sich durch Eisbberge schwingt,
Als Link mit dem Ganone ringt,
als Goonie Sonnembrillen sucht,
mit Monstrern kämpft vom Graf verflucht.
Ob man sich mit Kupas prügelt.
oder einen Plan auskl¨gelt.
Auf der Fitnessmatte hûpft,
in die Gestalt von Popey schlüpft.
Nintendo bietet jedem was,
von Sport bis Western macht es Spaß
Ob man ein Haus schön aufgebaut
in 1000 bleine stüde baut
Ob man schlägt ne tolle Schlacht
oder sonst noch etswas macht.
Nintendo ist doch wunderbar,
jedes Spiel ist gut, na klar.
Und die Moral von der Geschicht,
ohne NINTENDO geht es nicht.
Nintendos Spiel bringt weit und breit
Spaß, Lacher, Action, Heiterkeit.

Ich hoffe das Gedicht gefällt Euch. Es sollte ein Vorschlag für die Seite "Just for Fun" sein.

Copyright by David Sehrbrack for Nintendo 1990

ANTWORT CLUB NINTENDO:
Toll, Oberststark, Mario hat sich überleft einen Literaturpreis für so ein Gedicht zu vergeben. Du hast Dir wirklich viel Mühe gemacht, und wir wollen dies der Öffentlichkeit nicht vorenthalten. Abgesehen von den kleinen inhaltlichen Problemen (Luigi sucht immer noch die Sonnenbrille bei Goonies II) steht Dir vielleicht eine Karriere als Dichter bevor. Also mach weiter so, wir freuen uns chon auf Deinen nächsten Brief.

"ERNESTE" COMPUTERTECHHNOLOGIE!!!

Sehr geehrte Damen und Herren !

Durch zahlereiche Berichte in Computermagazinen wurde ich auf den GAMEBOY aufmerksam. Obwohl ich seit Anfang April das Luynx-Gerät besitze, konnte ich nicht umhin, mir vor wenligen Tagen zwei GAMEBOYS (aufgrund der Partnerspieloption) zu kaufen. Und ich bin restlos begeistert ! Als Co-Systemoperator einer Düsseldorfer DTP-Mailbox sehe ich den GAMEBOY auch als Brücke bzw. Einstieg in die "ernstere" Computertechnologie. Eventuell vorhandene Ängste oder Vorurteile sowohl bei Jugendlichen als auch bei Erwachsenen kann ein Gerät wie der GAMEBOY durch seinen unkomplizieten Einsatz hochwertiger Technologie abbauen. – Die spielerische Qualität der Module wie TETRIS, TENNIS oder auch SUPER MARIO LAND sind meiner Meinung nach unerreicht, und selbst der Lynx mit seiner Farbenpracht kann letztendlich auch nur an der Güte der zur Verfügung stehenden Software gemessen werden. Ich bin sicher, daß in naher Zukunft der GAMEBOY auch in Deutschland seinen Siegeszug antreten wird. Der günstige Preis und die quantitative Präsenz der Module sprechen eindeutig dafür. Außerdem sollte das konsequent durchdachte Design hervorgehoben werden, so z.B. die Form und Ausführung der Module: Eine Beschädigung durch falsche Handhabung (Berühren der Kontakte) wird hier weitestgehend unmöglich gemacht.

Allerdings habe ich noch einige Fragen an Sie, die vereschiedene Themenbereiche betreffen. Wann kommen die angekündigten 6 neuen Module (KIRK, PENGUIN BOWL etc) in den Handel? Ich wäre an einem Beitritt zum NINTENDO-CUB sehr interessiert, doch finde ich keine weiteren Angaben über die entstehenden Kosten für Club-Magazine nach den ersten zwölf Monaten in Ihrem Katalog. Könnten Sie mir wohl mitteilen, in welchem Rahmen sich die folgenden Kosten bewegen?

Thomas Rode, Düsseldorf 13

ANTWORT CLUB NINTENDO:
Wir haben es hier wohl mir mit einem Branchenkenner zu tun! In Deinem Brief sind alle Vorteile von unseremd neuen Produkt _ dem GAMEBOY _ aufgezählt (Mario wußte garnichts hinzuzufügen)> Nun aber zu Deinen Fragen:

1. Die neuen Spiel Paks PINBALL-REVENGE OF THE GATOR, und WIZARDS AND WARRIORS erscheinen diesen Monat, KWIRTK, BALLON KID, KING OF THE ZOO (vorher PENGUIN BOWL) und BURAI FIGHTER DELUXE sind Anfang Dezember im Handel erhältlich.
2. Unser CLUB MAGAZIN und die damit verbundene Club-Mitgliedschaft ist für alle, die geboren und jünger als 191 Jahre alt sind (Marios Großvater ist 190 Jahre) kostenlos. Es ist zukünftig noch nicht vorgesehen irgendeinen Mitgliedsvbeitrag zu verlangen.
P.S.: Wir versuchen das Höchstalter für Mitglieder nächstes Jahr auf 192 Jahre zu erhöhen.

LOBESHYMNE AUF CLUB NINTENDO

Hallo!
Euer Clubheft finde ich echt toll. Die Tips+Tricks haben mir schon sehr viel geholfen. Die Spielkassette "The Legend of ZELDA" finde ich super. Doch wie wird man Besitzer des Flobes?
Ciao Manuela
Manuela Höflich, München 19

ANTWORT CLUB NINTENDO:
Vielen Dank für Deine positive Resonanz auf unser Club-Magazin. Wir freuen uns immer wieder, daß Euch Nintendo Spiele so gut gefallen (Außerdem macht Mario immer einen Luftsprung, wenn er weibliche Fanpost bekommt)
Das Floß bei "Legend of Zelda" findest Du im dritten unterirdischen Labyrinth. Der Raum, der sich ganz links unten auf der Karte befindet birgt einen Gang, der zum Floß führt. Solltest Du noch weitere Fragen haben, wende Dich an unsere Spieleexperten.

HIP POUCH

Game Boy Gürtel-Tragetasche
Die erste für den Game Boy entwickelte Gürtel-Tragetasche verfügt über zwei getrennte Fächer, in denen Du Dein Game Boy - Spielsystem sicher aufbewahren kannst.

Ein Fach für den Game Boy, das andere für bis zu sechs Spielpaks, dem Game Link-Dialogkabel, Kopfhörern, Batterien oder was immer Du für unbegrenzten, tragbaren Videospiel-Spaß benötigst.





Die Controller für professionelle Nintendo-Spieler. Mit dem MAX und NES ADVANTAGE hast Du Spielpower in Deiner Hand für noch mehr Spannung […] Spielspaß mit Deinem Nin[…]o Entertainment System.

MAX

Mit seinem High-Tech Design paßt sich MAX Deiner Hand genau an. Der 360° Cycloid-Knopf ermöglicht ein höchstmaß an Spielkontrolle und Flexibilität sowie Bewegungsabläufe in 8 Richtungen. Und mit seinem Turboknöpfen für Dauerfeuer bist Du allen Spielsituationen gewachsen!





NES ADVANTAGE

Der NES ADVANTAGE ist der erste professionelle Joystick mit Sonderfunktionen für Dein NES! Mit seinen verstellbaren Turbo-Knöpfen für variables Dauerfeuer und der exclusiven Zeitlupenfunktion - wenn's mal zu schnell geht kannst Du die größten Herausforderungen bestehen. Und wenn Du gemeinsam mit einem Freund die aufregenden Spiele von Nintendo bestehen willst - kein Problem, der NES ADVANTAGE läßt sich auf 1 oder 2 Spieler umschalten.

Hol' Dir die Spielpower für neue High Scores!
NES ADVANTAGE und MAX!